Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталия Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41
Уникальный программный ключ:
6b5279da4e034bff679172803da5b7b559fc69e2

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»
(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)
Факультет истории, политологии и права
Кафедра история России средних веков и нового времени

Согласовано
деканом факультета
«27»__06__ 2023 г.
_____
/Багдасарян В.Э./

Рабочая программа дисциплины
Исторические игры

Направление подготовки
46.03.01 История

Профиль:
Исторические науки

Квалификация
Бакалавр

Формы обучения
Очная, заочная

Согласовано учебно-методической комиссией
Историко-филологического института
Протокол «26»__06__ 2023 г. № 11
Председатель УМКом _____
/Ковригин В.В./

Рекомендовано кафедрой
истории России средних веков и нового времени
Протокол от «23»__06__ 2023 г. № 14
Зав. кафедрой _____
/ Багдасарян В.Э./

Мытищи
2023

Автор-составитель:

Дворковая Марина Васильевна,
кандидат исторических наук, доцент

Рабочая программа дисциплины «Исторические игры» составлена в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 46.03.01 История, утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ РОССИИ от 08.10.2020 г., № 1291.

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения.

Год начала подготовки (по учебному плану) 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ....4

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ 4

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ....5

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ 8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ....9

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ....17

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ....18

8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ 20

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ....20

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины «Исторические игры» является формирование у студентов высшей школы, обучающихся по направлению подготовки – 46.03.01 «История», представление о исторической игре как неотъемлемой части изучения исторического процесса в России и мире

Задачи дисциплины:

- ознакомить студентов с особенностями развития практики применения исторических игр в процессе исторического познания
- выработка у студентов представлений об основных этапах развития в историческом контексте исторических игр,

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

ДПК-3. Способен владеть формами и методами обучения по историческим и гуманитарным дисциплинам, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п., объективно оценивать знания обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей, разрабатывать (осваивать) и применять в преподавании исторических и гуманитарных дисциплин современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде, владеть ИКТ-компетентностями в предметной области «История» и общепедагогическими ИКТ, а также организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-продуктивную, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона

ДПК-4. Способен осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе по исторической направленности, используя базовые знания в области всеобщей и отечественной истории, готовить информационные материалы о возможностях и содержании дополнительной общеобразовательной программы исторической направленности и представлять их при проведении мероприятий по привлечению обучающихся

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения.

Дисциплина «Исторические игры» находится в логической и содержательно-методической связи с другими курсами, посвященными всемирной истории, отечественной истории. Курс «Исторические игры» изучается после курса «История культуры» и параллельно курсу «Этнология и социальная антропология», способствуя лучшему усвоению необходимого объема знаний. Освоение дисциплины необходимо для дальнейшего изучения курсов по гуманитарным и обществоведческим дисциплинам:

«Философия», «Вспомогательные исторические дисциплины», «Методика обучения истории».

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	**Формы обучения**	
	Очная	**Заочная**
Объем дисциплины в зачетных единицах	2	2
Объем дисциплины в часах	72	72
Контактная работа:	36.2	12,2
Лекции	12	4
Практические занятия	24	8
из них, в форме практической подготовки	24	8
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	0,2	0,2
Зачет	0,2	0,2
Самостоятельная работа	28	52
Контроль	7,8	7,8

Форма промежуточной аттестации (очная и заочная форма) – зачет в 3 семестре.

3.2. Содержание дисциплины

по очной форме обучения

Наименование разделов (тем) дисциплины с кратким содержанием	**Количество часов**		
	Лекции	**Практические занятия**	
		Общее кол-во	**из них, в форме практической подготовки**
Тема 1. Феномен исторической игры: основные характеристики Понятие, виды, методологические основы. Военно-полевые игры. Настольные военно-исторические игры. военно-исторические стратегии	2	2	2
Тема 2. Феномен игры в стратегиях идентичности Игра как антропологический феномен, Самоидентичность. Я и Другой Способы формирования идентичности в детских играх ролевые игры как идентификационная модель.	2	4	4
Тема 3 Ретроспектива применения игр в обучении истории. Настольная игра: история появления Игровые механики. Понятие и виды Типы настольных игр Исторические проекты: глобальные стратегии и стратегии реального времени. Глобальные стратегии Исторические стратегии реального времени.	2	6	6

Тема 4. Феномен игры в русской комедии. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект) Мотивы игры в трилогии А.В. Сухово-Кобылина. М.Е. Салтыков-Щедрин и его видение игры (исторический аспект) Игра в пьесах А.Н. Островского	2	6	6
*Тема 5. К*омпьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования. Военные игры Появление первых жанров видеоигр. Аркада. Зарождение новых жанров компьютерных игр. Сид Мейер. «Симуляторы Бога». Первые трехмерные игры (FPS-action) Ролевые компьютерные игры (CRPG) Приключенческие игры. Квест. Стратегии Реального Времени (RTS)	2	4	4
Тема 6 Современные исторические интеллектуальные игры. Лига исторических студенческих игр. Опыт просветительских исторических проектов Фонда Андрея Первозванного.	2	2	2
Итого:	**12**	**24**	**24**

ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Тема	**Задание на практическую подготовку**	**количество часов**
Тема 1. Феномен исторической игры.	Участие в разработке исторических игр	2
Тема 2. Феномен игры в стратегиях идентичности	Участие в разработке исторических игр	4
Тема 3 Ретроспектива применения игр в обучении истории.	Участие в разработке исторических игр	6
Тема 4. Феномен игры в русской комедии.	Участие в разработке исторических игр	6
*Тема 5. К*омпьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования.	Участие в разработке исторических игр	4
Тема 6 Современные исторические интеллектуальные игры.	Участие в разработке исторических игр	2

по заочной форме обучения

Наименование разделов (тем) дисциплины с кратким содержанием	**Количество часов**		
	Лекции	**Практические занятия**	
		Общее кол-во	**из них, в форме практической подготовки**

Тема 1. Феномен исторической игры: основные характеристики Понятие, виды, методологические основы. Военно-полевые игры. Настольные военно-исторические игры. военно-исторические стратегии	2	4	4
Тема 2. Феномен игры в стратегиях идентичности Игра как антропологический феномен, Самоидентичность. Я и Другой Способы формирования идентичности в детских играх ролевые игры как идентификационная модель.			
Тема 3 Ретроспектива применения игр в обучении истории. Настольная игра: история появления Игровые механики. Понятие и виды Типы настольных игр Исторические проекты: глобальные стратегии и стратегии реального времени. Глобальные стратегии Исторические стратегии реального времени.			
Тема 4. Феномен игры в русской комедии. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект) Мотивы игры в трилогии А.В. Сухово-Кобылина. М.Е. Салтыков-Щедрин и его видение игры (исторический аспект) Игра в пьесах А.Н. Островского	2	4	4
*Тема 5. К*омпьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования. Военные игры Появление первых жанров видеоигр. Аркада. Зарождение новых жанров компьютерных игр. Сид Мейер. «Симуляторы Бога». Первые трехмерные игры (FPS-action) Ролевые компьютерные игры (CRPG) Приключенческие игры. Квест. Стратегии Реального Времени (RTS)			
Тема 6 Современные исторические интеллектуальные игры. Лига исторических студенческих игр. Опыт просветительских исторических проектов Фонда Андрея Первозванного.			
Итого:	**4**	**8**	**8**

ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Тема	**Задание на практическую подготовку**	**количество часов**
Тема 1. Феномен исторической игры.	Участие в разработке исторических игр	4
Тема 2. Феномен игры в стратегиях идентичности	Участие в разработке исторических игр	
Тема 3 Ретроспектива применения игр в обучении истории.	Участие в разработке исторических игр	
Тема 4. Феномен игры в русской комедии.	Участие в разработке исторических игр	4
*Тема 5. К*омпьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования.	Участие в разработке исторических игр	

Тема 6 Современные исторические интеллектуальные игры.	Участие в разработке исторических игр	

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

По очной форме обучения

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Количество часов	Формы самостоятельной работы	Методическое обеспечение	Формы отчетности
Тема 3.	Ретроспектива применения игр в обучении истории. Настольная игра: история появления Игровые механики. Понятие и виды Типы настольных игр Исторические проекты: глобальные стратегии и стратегии реального времени. Глобальные стратегии Исторические стратегии реального времени)	14	Анализ литературы, подготовка доклада, презентации	Основная и дополнительная литература, интернет-ресурсы	Устный ответ, презентация, реферат
Тема 4.	Феномен игры в русской комедии. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект) Мотивы игры в трилогии А.В. Сухово-Кобылина. М.Е. Салтыков- Щедрин и его видение игры (исторический аспект) Игра в пьесах А.Н. Островского)	14	Анализ литературы, подготовка доклада, презентации	Основная и дополнительная литература, интернет-ресурсы	Устный ответ, презентация, реферат
Итого:		**28**			

По заочной форме обучения

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Количество часов	Формы самостоятельной работы	Методическое обеспечение	Формы отчетности
Тема 3.	Ретроспектива применения игр в обучении истории. Настольная игра: история появления Игровые механики.	26	Анализ литературы, подготовка доклада, презентации	Основная и дополнительная литература, интернет-ресурсы	Устный ответ, презентация, реферат

	Понятие и виды Типы настольных игр Исторические проекты: глобальные стратегии и стратегии реального времени. Глобальные стратегии Исторические стратегии реального времени)				
Тема 4.	Феномен игры в русской комедии. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект) Мотивы игры в трилогии А.В. Сухово-Кобылина. М.Е. Салтыков- Щедрин и его видение игры (исторический аспект) Игра в пьесах А.Н. Островского)	26	Анализ литературы, подготовка доклада, презентации	Основная и дополнительная литература, интернет-ресурсы	Устный ответ, презентация, реферат
Итого:		**52**			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Код и наименование компетенции	Этапы формирования компетенции
ДПК-3. Способен владеть формами и методами обучения по историческим и гуманитарным дисциплинам, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п., объективно оценивать знания обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей, разрабатывать (осваивать) и применять в преподавании исторических и гуманитарных дисциплин современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде, владеть ИКТ-компетентностями в предметной области «История» и общепедагогическими ИКТ, а также организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-продуктивную, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

ДПК- 4. Способен осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе по исторической направленности, используя базовые знания в области всеобщей и отечественной истории, готовить информационные материалы о возможностях и содержании дополнительной общеобразовательной программы исторической направленности и представлять их при проведении мероприятий по привлечению обучающихся	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

5.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этапы формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ДПК-3	Пороговый	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа	**Знать**: основные формы и методы обучения по историческим и гуманитарным дисциплинам, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п **Уметь:** объективно оценивать знания обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей, разрабатывать (осваивать) и применять в преподавании исторических и гуманитарных дисциплин современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов	Устный ответ, презентация, реферат	Шкала оценивания реферата Шкала оценивания презентации Шкала оценивания устного ответа студента

			развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде		
	Продвинутый	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа	**Знать:** основные формы и методы обучения по историческим и гуманитарным дисциплинам, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п **Уметь:** объективно оценивать знания обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей, разрабатывать (осваивать) и применять в преподавании исторических и гуманитарных дисциплин современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде **Владеть**: ИКТ-компетентностями в предметной области «История» и общепедагогическими ИКТ, а также организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-	Устный ответ, презентация, реферат, практическая подготовка	Шкала оценивания реферата Шкала оценивания презентации Шкала оценивания устного ответа студента Шкала оценивания практической подготовки

			исследовательскую, художественно-продуктивную, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона		
ДПК-4	Пороговый	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа	**Знать:** базовые знания в области всеобщей и отечественной истории **Уметь:** осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе по исторической направленности	Устный ответ, презентация, реферат	Шкала оценивания реферата Шкала оценивания презентации Шкала оценивания устного ответа студента
	Продвинутый	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа	**Знать:** базовые знания в области всеобщей и отечественной истории **Уметь:** осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе по исторической направленности **Владеть:** навыками готовить информационные материалы о возможностях и содержании дополнительной общеобразовательно	Устный ответ, презентация, реферат, практическая подготовка	Шкала оценивания реферата Шкала оценивания презентации Шкала оценивания устного ответа студента Шкала

			й программы исторической направленности и представлять их при проведении мероприятий по привлечению обучающихся		оценивания практической подготовки

Шкала оценивания устного ответа студента

Критерии оценивания	**Высокий**	**Оптимальный**	**Удовлетворит.**	**Неудовлетворит.**	**Низкий**
Уровень усвоения материала, предусмотренного программой	5	4	3	2	1
Умение выполнять задания, предусмотренные программой	5	4	3	2	1
Уровень знакомства с литературой, предусмотренной программой	5	4	3	2	1
Уровень знакомства с интернет-ресурсами, предусмотренными программой	5	4	3	2	1
Уровень раскрытия причинно-следственных связей	5	4	3	2	1
Уровень самостоятельности в формулировке выводов	5	4	3	2	1

Шкала оценивания реферата

Критерии оценивания	Баллы
Ключевая идея отражена в реферате полностью, доказательна с опорой на глубокое понимание содержания привлеченных источников и литературы, выводы обоснованы, стиль изложение емкий, логичный	15-20
Основная идея показана, в большей степени доказана с опорой на источники и литературу, выводы в целом обоснованы, стиль изложения в целом логичной	10-14
Идея в целом понятна, но недостаточно обоснована, логика изложения нарушена, выводы частично отсутствуют	5-9
Идея практически не ясна, не обоснована, логика изложения сильно нарушена, выводы отсутствуют	0-4

Шкала оценивания презентации

Критерии оценивания	Баллы

Содержание соответствует теме; информация структурирована, логична, обоснована; эстетично оформлена	15-20
Содержание соответствует теме; информация структурирована, присутствуют некоторые ошибки в логике ее изложения и/или обоснованности; возможны нарушения в эстетическом оформлении материала	10-14
Содержание соответствует теме; есть серьезные ошибки в структурировании, логике изложения и обоснованности информации; ошибочная подача с точки зрения эстетики	5-9
Содержание не соответствует теме; отсутствует структурированность, логичность и обоснованность информации; ошибочная подача с точки зрения эстетики	0-4

Шкала оценивания практической подготовки

Критерии оценивания	Баллы
высокая активность на практической подготовке, выполнен(ы) все задания практической подготовки	**5**
средняя активность на практической подготовке, выполнен(ы) задания практической подготовки от 1 до 5	**2**
низкая активность на практической подготовке, задания по практической подготовке не выполнялись	**0**

5.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерные темы устного опроса:

1. Феномен игры в русской комедии.
2. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект)
3. Мотивы игры в трилогии А.В. Сухово-Кобылина.
4. М.Е. Салтыков- Щедрин и его видение игры (исторический аспект)
5. Игра в пьесах А.Н. Островского
6. Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования.
7. Военные игры.
8. Появление первых жанров видеоигр.
9. Зарождение новых жанров компьютерных игр.
10. Глобальные стратегии Исторические стратегии реального времени)

Задание на практическую подготовку

1. Участие в разработке исторических игр

Примерные темы рефератов:

1. Зарождение представлений о феномене игры в культуре и образовании
2. «Прогностический» тип игровой культуры (эволюция представлений об игре в философии и педагогике Нового времени)
3. «Рационально-прагматический» тип игровой культуры (развитие представлений об игре в педагогике XIX – начала XX в.)
4. «Романтический», «гуманистический» и «неогуманистический» типы игровой культуры
5. Игра в современной культуре детства
6. Ретроспектива применения игр в обучении истории.
7. Настольная игра: история появления
8. Игровые механики.

9. Типы настольных игр
10. Исторические проекты: глобальные стратегии и стратегии реального времени.

Примерные темы презентаций:

1. Феномен игры в русской комедии.
2. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект)
3. Мотивы игры в трилогии А.В. Сухово-Кобылина.
4. М.Е. Салтыков- Щедрин и его видение игры (исторический аспект)
5. Игра в пьесах А.Н. Островского
6. Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования. Военные игры
7. Появление первых жанров видеоигр. Аркада.
8. Зарождение новых жанров компьютерных игр. Стратегии Реального Времени (RTS)
9. Современные исторические интеллектуальные игры

Примерные вопросы к зачету:

10. Феномен исторической игры: основные характеристики
11. Понятие, виды, методологические основы.
12. Военно-полевые игры.
13. Военно-исторические стратегии
14. Игра как антропологический феномен,
15. Самоидентичность. Я и Другой
16. Способы формирования идентичности в детских играх ролевые игры как идентификационная модель.
17. Ретроспектива применения игр в обучении истории.
18. Настольная игра: история появления Игровые механики.
19. Понятие и виды Типы настольных игр
20. Исторические проекты: глобальные стратегии и стратегии реального времени.
21. Феномен игры в русской комедии.
22. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект)
23. Мотивы игры в трилогии А.В. Сухово-Кобылина.
24. М.Е. Салтыков- Щедрин и его видение игры (исторический аспект)
25. Игра в пьесах А.Н. Островского
26. Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования. Военные игры
27. Появление первых жанров видеоигр. Аркада.
28. Зарождение новых жанров компьютерных игр. Стратегии Реального Времени (RTS)
29. Современные исторические интеллектуальные игры.

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Основными формами текущего контроля являются: устный опрос, реферат и презентация

Требования к написанию реферата

Реферат – краткая запись идей, содержащихся в одном или нескольких источниках, которая требует умения сопоставлять и анализировать различные точки зрения. Реферат – одна из форм интерпретации исходного текста или нескольких источников. Поэтому реферат, в отличие от конспекта, является новым, авторским

текстом. Новизна в данном случае подразумевает новое изложение, систематизацию материала, особую авторскую позицию при сопоставлении различных точек зрения.

Реферирование предполагает изложение какого-либо вопроса на основе классификации, обобщения, анализа и синтеза одного или нескольких источников.

Специфика реферата (по сравнению с курсовой работой):

• не содержит развернутых доказательств, сравнений, рассуждений, оценок,

• дает ответ на вопрос, что нового, существенного содержится в тексте.

Требования к оформлению презентации

Общие требования:

1. На слайдах должны быть только тезисы, ключевые фразы и графическая информация (рисунки, графики и т.п.) – они сопровождают подробное изложение мыслей докладчика, но не наоборот;
2. Количество слайдов должно быть не более 20;
3. При докладе рассчитывайте, что на один слайд должно уходить в среднем 1,5 минуты;
4. Не стоит заполнять слайд большим количеством информации. Наиболее важную информацию желательно помещать в центр слайда;
5. По желанию можно раздать слушателям бумажные копии презентации.

Примерный порядок слайдов:

- 1 слайд – Титульный (организация, название работы, автор, руководитель, рецензент, дата);
- 2 слайд – Вводная часть (постановка проблемы, актуальность и новизна, на каких материалах базируется работа);
- 3 слайд – Цели и задачи работы;
- 4 слайд – Методы, применяемые в работе;
- 5…n слайд – Основная часть;
- n+1 слайд – Заключение (выводы);
- n+2 слайд – Список основных использованных источников;
- n+3 слайд – Спасибо за внимание! (подпись, возможно выражение благодарности тем, кто руководил, рецензировал и/или помогал в работе).

Правила шрифтового оформления:

1. Рекомендуется использовать шрифты с засечками (Georgia, Palatino, Times New Roman);
2. Размер шрифта: 24-54 пункта (заголовок), 18-36 пунктов (обычный текст);
3. Курсив, подчеркивание, жирный шрифт, прописные буквы используются для смыслового выделения ключевой информации и заголовков;
4. Не рекомендуется использовать более 2-3 типов шрифта;
5. Основной текст должен быть отформатирован по ширине, на схемах – по центру

Правила выбора цветовой гаммы:

1. Цветовая гамма должна состоять не более чем из 2 цветов и выдержана во всей презентации. Основная цель – читаемость презентации;
2. Желателен одноцветный фон неярких пастельных тонов (например, светло-зеленый, светло-синий, бежевый, светло-оранжевый и светло-желтый);
3. Цвет шрифта и цвет фона должны контрастировать (текст должен хорошо читаться, белый текст на черном фоне читается плохо);
4. Оформление презентации не должно отвлекать внимания от её содержания.

Графическая информация:

1. Рисунки, фотографии, диаграммы должны быть наглядными и нести смысловую нагрузку, сопровождаться названиями;
2. Изображения (в формате jpg) лучше заранее обработать для уменьшения размера файла;
3. Размер одного графического объекта – не более 1/2 размера слайда;
4. Соотношение текст-картинки – 2/3 (текста меньше чем картинок).

Требования к зачету

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета. Зачет проводится устно по вопросам. Максимальное количество баллов, которое может набрать бакалавр в течение семестра за текущий контроль, равняется 80 баллам.

Максимальная сумма баллов, которые бакалавр может получить на зачёте, равняется 20 баллам.

Шкала оценивания зачета

Критерии оценивания	Баллы
студент быстро и самостоятельно готовится к ответу; при ответе полностью раскрывает сущность поставленного вопроса; способен проиллюстрировать свой ответ конкретными примерами; демонстрирует понимание проблемы и высокий уровень ориентировки в ней; формулирует свой ответ самостоятельно, используя лист с письменным вариантом ответа лишь как опору, структурирующую ход рассуждения	20
студент самостоятельно готовится к ответу; при ответе раскрывает основную сущность поставленного вопроса; демонстрирует понимание проблемы и достаточный уровень ориентировки в ней, при этом затрудняется в приведении конкретных примеров.	10
студент готовится к ответу, прибегая к некоторой помощи; при ответе не в полном объеме раскрывает сущность поставленного вопроса, однако, при этом, демонстрирует понимание проблемы.	5
студент испытывает выраженные затруднения при подготовке к ответу, пытается воспользоваться недопустимыми видами помощи; при ответе не раскрывает сущность поставленного вопроса; не ориентируется в рассматриваемой проблеме; оказываемая стимулирующая помощь и задаваемые уточняющие вопросы не способствуют более продуктивному ответу студента.	0

Итоговая шкала выставления оценки по дисциплине

Итоговая оценка по дисциплине выставляется по приведенной ниже шкале. При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа студента в течение всего срока освоения дисциплины, а также баллы, полученные на промежуточной аттестации.

Баллы, полученные по текущему контролю и промежуточной аттестации	Оценка в традиционной системе
81-100	зачтено
61-80	зачтено
41-60	зачтено
0-40	Не зачтено

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Основная литература

1. Федоров, А. В. Медиаобразование: история и теория: учебное пособие: [16+] / А. В. Федоров. – 2-е изд. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2021. – 797 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=610938 (дата обращения: 18.06.2021). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1950-2. – DOI 10.23681/610938. – Текст : электронный.
2. Федоров, А. В. Медиаобразование и медиаграмотность : учебное пособие : [16+] / А. В. Федоров. – 4-е изд. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 541 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=610940 (дата обращения: 18.06.2021). – ISBN 978-5-4499-1949-6. – DOI 10.23681/610940. – Текст : электронный.
3. Цидина, Т. Д. Отечественный кинематограф. Начало пути (1908-1918 гг.) : учеб. пособие / Цидина Татьяна Давыдовна ; Челяб. гос. акад. культуры и искусств. – Москва : промедиа 2013. – 188 с. – Режим доступа : http:/rucont.ru/efd/245576

6.2. Дополнительная литература

1. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово, 199 Ю.Берн Э. Игры, в которые играют люди. Минск., 2000
2. Браун С., Воган К. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье / пер. с англ. Т. Мамедовой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 192 с.
3. Жигун А.М. К анализу особенностей рефлексии в игровой деятельности. //Игровое моделирование. - Новосибирск, 1987
4. Занько С.Ф., Тюнников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение. - М., 1992. 4.1. - 126 с. 4.2. - 140 с.
5. К. О'Коннор Теория и практика игровой терапии. Спб., 2002.
6. Тартаковский М. Скука не принесет здоровья. //Наука и жизнь, 1966,12.
7. Тейяр де Марден. Феномен человека. М., 1987.
8. Теория игр. Аннотический указатель публикаций. Л., 1976.
9. Терский В.Н. Игры в практике А.С.Макаренко. М., 1961.
10. Тимонин А.И. Формирование готовности будущего учителя к использованию игры как педагогического средства: Автореферат. Ярославль, 1995.
11. Титова Е.В. Если знать, как действовать: разговор о методике воспитания. М., 1993.
12. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии. М.: Наука, 1988. С. 357-402.
13. Эко У. Таинственное пламя царицы Лоанны / пер. Е. Костюкович. СПб.: Симпозиум, 2008. 620 с.
14. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
15. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / пер. с нем. А. В. Перцева. СПб.: Владимир Даль, 2012. 335 с.

6.3. программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

1. «Кино и фильмы: история, жанры, знаменитые режиссёры». http://k1no.ru/istoriya-kino.htm
2. «История. Театр. Кино». http://www.rivena.com.ua/theater.php
3. «Театральная библиотека : пьесы , книги , статьи , драматургия». http://biblioteka.teatr-obraz.ru/stati/istoriya-kino
4. “cinema.rin.ru” http://cinema.rin.ru/cgi-bin/main.pl?action=article_list&id=1www.i-exam.ru

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы бакалвров

8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лицензионное программное обеспечение:
Microsoft Windows
Microsoft Office
Kaspersky Endpoint Security

Информационные справочные системы:
Система ГАРАНТ
Система «КонсультантПлюс»

Профессиональные базы данных:
fgosvo.ru – Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования
pravo.gov.ru - Официальный интернет-портал правовой информации
www.edu.ru – Федеральный портал Российское образование

Свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства
ОМС Плеер (для воспроизведения Электронных Учебных Модулей)
7-zip
Google Chrome

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием;
- помещения для самостоятельной работы, укомплектованные учебной мебелью, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду.